

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada hakikatnya, pendidikan merupakan sarana pemerintah dalam menciptakan generasi yang berkualitas. Pendidikan mengalami perkembangan dari zaman ke zaman yang disesuaikan dengan sumber belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, perkembangan teknologi, perubahan budaya dan semakin luasnya interaksi manusia mengakibatkan perkembangan pengetahuan yang sangat pesat dan memunculkan pembaruan dalam bidang pendidikan. Menurut Mustapa (2014:129) pembaruan di bidang pendidikan merupakan upaya mutlak untuk meningkatkan kualitas pendidikan karena pendidikan merupakan hal yang sangat urgen dan tidak bisa lepas dari kehidupan. Salah satu pembaharuan dalam bidang pendidikan yakni pada kurikulum. Kurikulum di Indonesia mengalami pembaruan dari masa ke masa yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pada tahun 2013 kurikulum mengalami pembaruan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013.

Perkembangan kurikulum yang terjadi pada lingkup pendidikan Indonesia semakin mengalami peningkatan, yang terlihat saat ini pada kurikulum 2013 adalah peningkatan dan pelaksanaan karakter serta proses kegiatan pembelajaran yang menuntut keseimbangan antara pengetahuan (kognitif), keterampilan (afektif), dan sikap (psikomotor). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pengembangan dari kurikulum yang sebelumnya yang menekankan pada pelaksanaan karakter dalam proses kegiatan belajar mengajar

dan kegiatan sehari-hari. Hal ini terkandung dalam konsep pembelajaran yang termuat dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013. (Kemendiknas, 2013: 5).

Pembaruan kurikulum ini sangat dibutuhkan inovasi baru agar dapat membantu ketercapaian tujuan dari pendidikan, salah satunya adalah inovasi media. Inovasi media pembelajaran seperti ketepatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, inovasi baru sangat dibutuhkan dalam menciptakan suatu media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik guna mempermudah peserta didik memperoleh informasi dan mencapai tujuan dari pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan media di sekolah khususnya sekolah dasar pada saat ini masih sedikit, kebanyakan sekolah yang sudah menggunakan media pembelajaran tematik menggunakan media seadanya sesuai dengan buku tematik. Proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar melalui pembelajaran tematik terpadu mengarahkan pada pembelajaran bermakna dengan pengemasan materi pelajaran secara bertema.

Pembelajaran tematik pada hakikatnya menekankan pada peserta didik baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana belajar. Dalam pembelajaran tematik, guru harus memilih secara jeli media yang akan digunakan, media tersebut harus memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai bidang studi yang terkait dan terpadu. Media pembelajaran juga menjadi alat untuk mengkomunikasikan permasalahan serta penggunaan media

dapat membantu peserta didik mengatasi beberapa hambatan untuk memahami suatu masalah yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Sumberejo 01 Geger Madiun pada tanggal 02 November 2018 pada saat proses pembelajaran guru hanya menjelaskan gambar yang telah dibuat di papan tulis dengan waktu yang cukup lama sehingga peserta didik terlihat mengantuk. Pembelajaran juga sering menggunakan media sekitar yang seadanya padahal dalam pembelajaran tematik mata pelajaran harus dikaitkan satu sama lain. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga respon peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan masih banyak peserta didik yang berbicara sendiri dengan teman sebelahnya bahkan dibelakangnya serta menggunakan alat tulis untuk mainan dan cenderung pasif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV pada tanggal 02 November 2018, didapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas dalam pembelajaran dan guru biasanya pada saat menerangkan materi hanya menggunakan media yang ada di dalam kelas seperti media dua dimensi sifat cahaya yang dipantulkan berdasarkan arusnya dan gambar hewan yang di tempel dengan gambar lain sehingga peserta didik kurang konsentrasi dengan pembelajaran yang telah diajarkan. Akan tetapi, pada saat proses pembelajaran terlihat peserta didik masih kurang bersemangat dan kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan bahwa pembelajaran tematik masih terbatas. Keterbatasan pembelajaran di SD Negeri Sumberejo 01 dikarenakan keterbatasan media. Sedangkan untuk pembelajaran tematik tema 3,

subtema 2, pembelajaran 1 dilakukan dengan gambar guna mengetahui pentingnya upaya pelestarian hewan langka, manfaat hewan, dan membuat pertanyaan untuk narasumber. Selain itu fasilitas sarana prasarana dan keadaan kelas juga masih belum menunjang dalam pembelajaran hanya ada gambar yang ditempel, tetapi tidak bisa menjadi pemberi informasi sehingga peserta didik kesulitan dalam menyerap dan memahami konsep pembelajaran tematik. Salah satunya tema 3, subtema 2, pembelajaran 1 yang mengintegrasikan tiga muatan pelajaran yakni Bahasa Indonesia, IPS, IPA yang membutuhkan pemahaman yang lebih kompleks.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting sebagai sarana penyampaian materi yang dapat membantu dan mendorong peserta didik untuk menumbuhkan rasa senang dalam belajar. Media pembelajaran juga sebagai fasilitator dan mediator bagi guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan tidak menimbulkan kebosanan terhadap peserta didik.

Oleh karena itu di dalam penelitian ini akan dikembangkan media Papeli (Papan Petualangan Lingkungan) sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran tematik tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup) subtema 2 (Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku) pembelajaran 1 kelas IV sekolah dasar. Media Papeli merupakan media visual yang berbentuk tiga dimensi yang mencakup keadaan lingkungan yang didalamnya media sama halnya dengan media maket yaitu bentuk tiruan tiga dimensi yang dibuat berdasarkan bentuk nyatanya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Prastowo, 2013:456) disebutkan bahwa maket merupakan bentuk tiruan (gedung, kapal, pesawat

terbang, dan sebagainya) dalam bentuk tiga dimensi dan skala kecil, biasanya dibuat dari kayu, kertas, tanah liat, dan sebagainya. Kelebihan dari media Papeli sendiri yaitu peserta didik dapat mengoperasikan secara langsung, dan dapat mengetahui secara langsung bagaimana keadaan asli media, mudah dalam penyimpanannya karena berbentuk *box* dan dapat dibawa kemana-mana, memberikan pengalaman secara langsung.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nur'Aini Ratnasari (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pangan 3D (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Pada Subtema Keberagaman Makhluk Hidup Dilingkunganku”. Hasil uji coba media ini menunjukkan bahwa media Pangan 3D dalam Subtema Keberagaman Makhluk Hidup Dilingkunganku dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran tematik di kelas IV. Sedangkan penelitian selanjutnya oleh Warzatun Riza (2017) yang berjudul “Kemampuan Siswa dalam Memahami Materi pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 51 Banda Aceh”. Hasil uji coba pada penelitian ini yaitu data yang dilaksanakan paling banyak tingkat kemampuan peserta didik sangat baik dengan nilai tertinggi yang mampu dicapai siswa adalah 90 dan terendah 37,5.

Berdasarkan penelitian relevan dan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan bahwa proses pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar sangat dibutuhkan media pembelajaran. Sehingga peneliti merumuskan judul penelitian “Pengembangan Media Papeli (Papan Petualangan Lingkungan) Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar” baru dan penting untuk dilakukan. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami dan menumbuhkan rasa senang dalam belajar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media Papeli pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pada pembelajaran 1 kelas IV di SD Negeri Sumberejo 01 Geger Madiun yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan media Papeli pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pada pembelajaran 1 kelas IV di SD Negeri Sumberejo 01 Geger Madiun yang efektif ?
3. Bagaimana mengembangkan media Papeli pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pada pembelajaran 1 kelas IV di SD Negeri Sumberejo 01 Geger Madiun yang menarik ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media Papeli pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pada pembelajaran 1 kelas IV di SD Negeri Sumberejo 01 Geger Madiun yang valid

2. Untuk mengembangkan media Papeli pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pada pembelajaran 1 IV di SD Negeri Sumberejo 01 Geger Madiun yang efektif
3. Untuk mengembangkan media Papeli pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pada pembelajaran 1 IV di SD Negeri Sumberejo 01 Geger Madiun yang menarik

#### **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media yang berbentuk Papeli. Spesifikasi dari media Papeli yang akan dibuat, yakni :

1. Tampilan atau Konstruk
  - a. Media Papeli merupakan media tiga dimensi yang berbentuk persegi empat berukuran  $70 \times 60$  cm
  - b. Media Papeli secara fisik dibuat dalam bentuk *box* yang bisa dibawa kemana-mana
  - c. Pada proses pembuatan *box* akan menggunakan bahan dasar kayu dan tripleks yang tebal serta foam
  - d. Pada bagian luar *box* tepi kiri kanan atas maupun bawah diberi kain flanel berwarna kuning
  - e. Pada bagian samping kiri kanan *box* akan diberi pegangan supaya mudah di pegang dan bisa dibawa kemana-kemana
2. Isi atau Konten
  - a. Media Papeli ini disesuaikan dengan buku tematik edisi revisi 2017 kelas IV tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup), subtema 2 (Keberagaman

Makhluk Hidup di Lingkunganku), pembelajaran 1 yang membahas tentang sumber daya alam

- b. Produk Papeli ini disesuaikan dengan materi tentang sumber daya alam pada buku tematik edisi revisi 2017
- c. Di dalam media Papeli dibagi menjadi empat bagian yang terdiri dari area lingkungan gersang atau kering, area lingkungan subur, area perkampungan maupun pedesaan, dan area pegunungan
- d. Produk Papeli juga dilengkapi dengan empat rumah, satu gubuk kecil, danau, sawah subur, terowongan, jalan raya, gunung, matahari, rumput, lampu kecil sebagai penerangan, miniatur hewan langka maupun peliharaan, serta miniatur air mancur

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu membantu peneliti selanjutnya terutama dalam pengembangan media Papeli pada pembelajaran Tematik Tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup) Subtema 2 (Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku) untuk menunjang media pada peserta didik kelas IV SD

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi guru**

Sebagai alternatif yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik agar selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas suatu pembelajaran



dengan melakukan perubahan dan mengembangkan media pembelajaran. Dan mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Bagi peserta didik

Sebagai alat bantu belajar agar peserta didik lebih mudah memahami materi seperti materi yang sulit menjadi mudah sehingga pelajaran menjadi menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

c. Bagi sekolah

Memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sebagai alternatif dalam pemilihan media yang efektif.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

Melalui penggunaan media Papeli pada tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup peneliti berasumsi :

1. Asumsi

- a. Peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna.
- b. Media Papeli digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik untuk membantu dalam proses pembelajaran

2. Keterbatasan

- a. Objek pengembangan media pembelajaran Papeli hanya terbatas pada peserta didik kelas IV

- b. Pengembangan media yang akan diteliti merupakan pengembangan media pada pembelajaran tematik kelas IV semester 1 Tema 3 ‘‘Peduli Terhadap MakhluK Hidup’’ Subtema 2’’ Keberagaman MakhluK Hidup di Lingkunganku ‘’ Pembelajaran ke 1
- c. Materi penelitian hanya dibatasi pada pokok bahasan sumber daya alam hayati maupun hewani

### G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan, maka perlu dibuat definisi yang dipakai dalam pengembangan media pembelajaran yaitu :

1. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan
2. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan sempurna
3. Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran terpadu untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik

4. Media Papeli merupakan media alat peraga tiga dimensi, karena secara fisik media ini dibuat menyerupai bentuk lingkungan aslinya dan didalamnya memaparkan materi sumber daya alam hayati maupun hewan
5. Media Papeli valid adalah media pembelajaran yang kevalidannya dapat dilihat dari hasil angket validasi ahli media dan ahli materi
6. Media Papeli efektif adalah media pembelajaran yang keefektifannya dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik
7. Media Papeli menarik adalah media pembelajaran yang kemenarikannya dapat dilihat dari angket respon peserta didik

